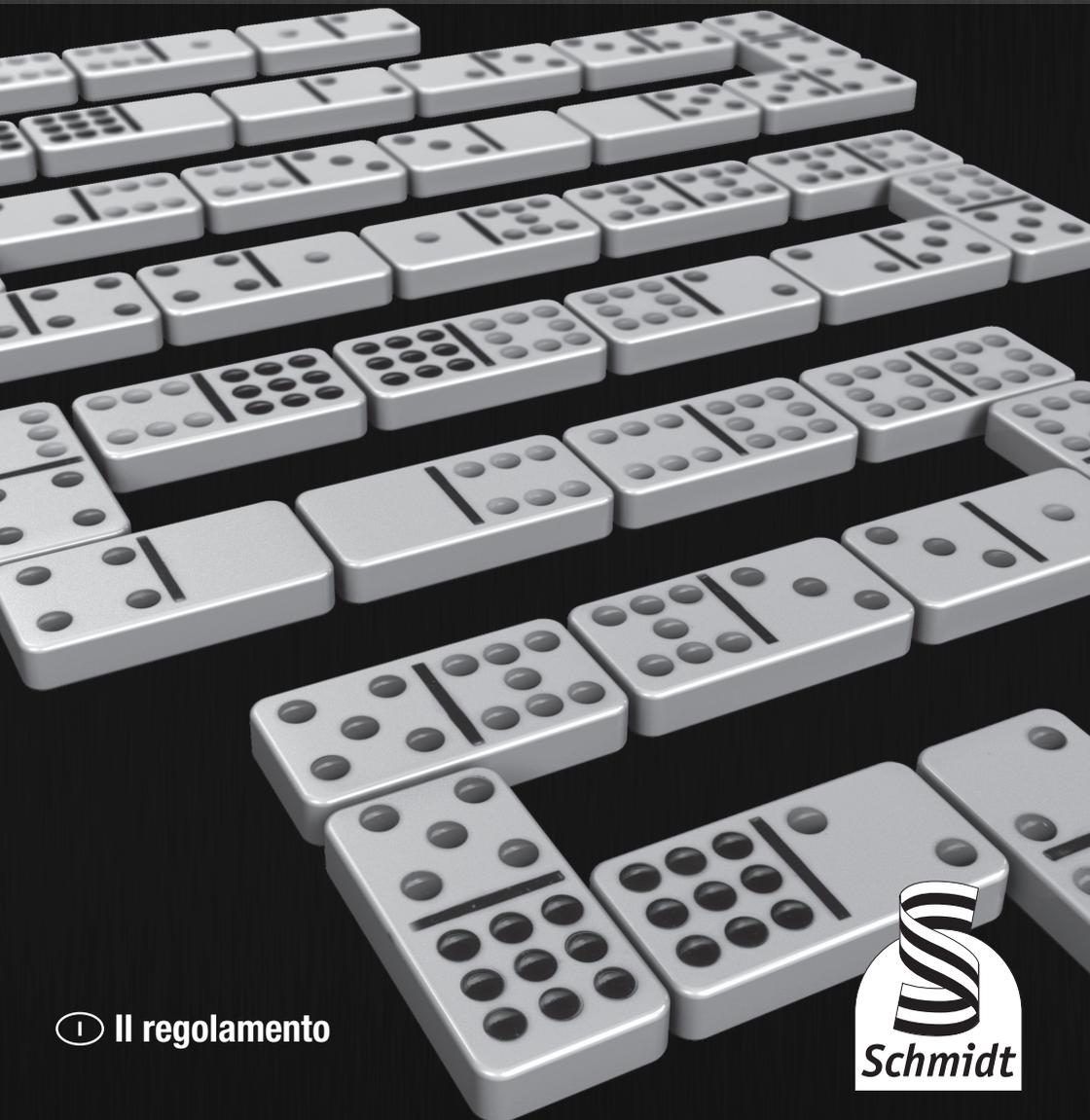




*Classic Line*

# **Domino**



① Il regolamento



# Domino

Il vincitore conquista i punti delle tessere che i suoi avversari hanno ancora davanti a sé. Una partita termina dopo un numero di round prestabilito (meglio se un multiplo del numero di giocatori, quindi, in caso di 4 giocatori: 4, 8 o 12 round) oppure al raggiungimento di un punteggio prefissato.

## Regola generale

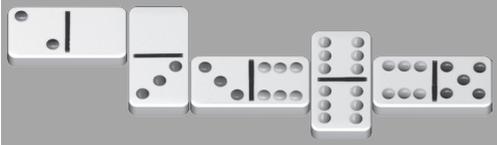
Scopo del gioco è di sbarazzarsi il più presto possibile delle proprie tessere piazzandole con abilità.

## Regole di base

Le tessere disposte a faccia in giù vengono mischiate sul tavolo e vengono quindi distribuite tra i giocatori che le disporranno davanti a sé, sempre a faccia in giù. Il numero di tessere distribuite a ciascun giocatore dipende dalla variante di gioco. Inizia il giocatore che possiede la tessera doppia (cioè con lo stesso punteggio in entrambe le sezioni) dal valore maggiore, ad es. 9-9. Se nessun giocatore possiede una tessera doppia, inizia chi possiede semplicemente la tessera dal valore maggiore, ad es. 9/6=15 punti. Gli altri giocatori giocano a turno procedendo in senso orario.

Tutte le tessere che non sono state distribuite restano a faccia in giù sul tavolo e costituiscono la cosiddetta riserva. Durante la partita, da questa riserva saranno prelevate altre tessere, ma di regola non le ultime due!

Nella maggior parte delle varianti di gioco, una tessera può essere attaccata ad un'altra tessera già disposta sul tavolo se un'estremità indica un punteggio corrispondente (stesso colore), quindi 1-3 si attacca a 3-7 o 4-5 a 5-0. Lo zero viene chiamato anche bianco.



Le tessere possono essere disposte in linea retta, oppure formando angoli a piacere, l'essenziale è che le due estremità delle tessere non siano affiancate l'una all'altra. Le tessere doppie vengono disposte perpendicolari alla fila.

Il giocatore che ha piazzato tutte le sue tessere grida „Domino“ e termina il gioco. Il gioco termina anche quando nessun giocatore è più in grado di fare una giocata (questo deve essere provato scoprendo le tessere) e quando non ci sono più tessere di riserva da prelevare.

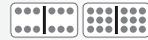
La maggior parte delle varianti di gioco si gioca con un set di 28 tessere, costituito da tutte le tessere indicanti i valori da 0 a 6. (Nelle istruzioni di gioco contrassegnate con il simbolo ) Le varianti che si giocano con il set esteso, costituito da tutte le 55 tessere da 9, sono contrassegnate con il simbolo .

Per alcuni giochi è necessario dotarsi di carta e penna per registrare il punteggio.

Le regole di seguito descritte partono da queste regole di base.

## Block Domino

(la variante più semplice)

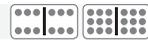


**2 giocatori :** 7 tessere per ogni giocatore

**3 et 4 giocatori :** 5 tessere per ogni giocatore

Al termine del turno, si pesca una tessera dalla riserva, indipendentemente dal fatto se si sia o meno piazzata una tessera.

## Domino peruviano



**4 giocatori :** 5 tessere per ogni giocatore

Questa variante è basata sul Block Domino, ma si distingue per la sua particolare valutazione del punteggio:

Se il gioco termina perché nessun giocatore è più in grado di effettuare la sua giocata, ogni giocatore conta e annota i suoi punti residui. Se il giocatore che ha potuto piazzare la sua ultima tessera non ha totalizzato il punteggio più basso, i suoi punti saranno quadruplicati.

Si giocano 7 round e i punti vengono annotati segretamente da un giocatore. Prima dell'ultimo round, il giocatore comunica i punteggi raggiunti. Vince il giocatore che al termine del 7° round ha totalizzato il minor punteggio.

## Block Domino a squadra



Ciascun giocatore pesca 4 tessere, le due indicanti il punteggio più alto giocano come squadra e lo stesso le due indicanti il punteggio più basso. Occorre prima stabilire se siano o meno ammessi accordi palesi.

## Tiddle-Wink



**6-9 giocatori :** 3 tessere per ogni giocatore

Basato sul Block Domino. Il giocatore che gioca una tessera doppia, può piazzare un'altra tessera. Sono possibili giocate a catena.

## Domino ungherese



**2 giocatori :** 12 tessere per ogni giocatore

**3 giocatori :** 8 tessere per ogni giocatore

**4 giocatori :** 6 tessere per ogni giocatore

Le restanti tessere vengono escluse.

Inizia il giocatore che possiede la tessera doppia dal valore maggiore. Può giocare fino a quando possiede tessere piazzabili. Il turno passa quindi al giocatore successivo. Quando nessun giocatore è più in grado di fare una giocata, il gioco termina. Il giocatore che con le sue tessere residue ha totalizzato il punteggio inferiore, conquista i punti degli avversari. Vince la partita il giocatore che per primo oltrepassa i 100 punti.

## Domino francese



**2 giocatori :** 8 tessere per ogni giocatore

Le tessere residue vanno a costituire la riserva.

Inizia il giocatore più anziano piazzando una tessera a piacere. L'avversario dispone la sua tessera con l'estremità corrispondente sopra oppure (più tardi) anche sotto le altre. In questo modo si forma un muro di due livelli di tessere, in cui le estremità delle tessere sovrapposte hanno sempre lo stesso valore.



Il giocatore che non è in grado di piazzare le sue tessere, sceglie se passare oppure pescare 2 tessere dalla riserva. Vince il giocatore che per primo resta senza tessere.

## Domino à blocage



Si gioca una qualsiasi delle varianti sopra descritte. Il giocatore che non vuole piazzare o che non vuole pescare dalla riserva, può chiudere un'estremità del serpente di tessere con una tessera doppia. Con questa mossa, il gioco termina. Il giocatore che effettua la chiusura deve però essere sicuro di vincere il gioco,

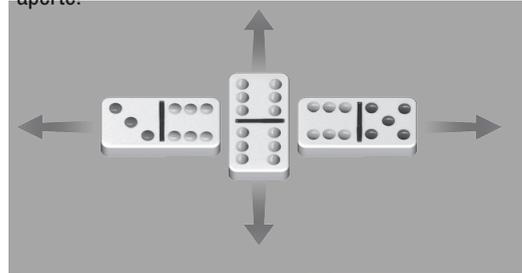
cioè di totalizzare il punteggio minore con le sue tessere residue. In questo caso, al suo punteggio aggiungerà come sempre i punti degli avversari. Se però un avversario totalizza un punteggio residuo inferiore, sarà lui a conquistare i punti degli altri giocatori, mentre il giocatore che ha effettuato la chiusura dovrà sottrarre il doppio del valore delle sue tessere residue come punteggio negativo.

## Sebastopoli



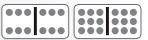
**4 giocatori :** 7 tessere per ogni giocatore

Inizia il giocatore che possiede la tessera doppia 6-6, gli altri seguono a turno in senso orario. In questo gioco, tutte e 4 le estremità della tessera da 6 sono aperte!



## All Fives

(Sniff, Domino americano)



**2 giocatori :** 7 tessere per ogni giocatore

**3 e 4 giocatori :** 5 tessere per ogni giocatore

Valgono le regole del Block Domino, con la differenza che i giocatori dovranno tentare di attaccare le tessere in modo che le estremità sommate diano un multiplo di 5 (cioè 10, 15, 20 o più). Per le tessere doppie valgono entrambe le estremità:

4 su un'estremità e 6 sull'altra estremità = 10

9/9 su un'estremità e 1/1 sull'altra estremità = 20

Questi punti saranno accreditati al giocatore. Se un giocatore non ha tessere adeguate da piazzare, pesca dalla riserva fino a quando può finalmente giocare. Termina la partita e vince il giocatore che per primo è riuscito a piazzare tutte le sue tessere. Gli altri giocatori contano i rispettivi punti arrotondandoli al multiplo di 5 per eccesso o per difetto, ad es. in caso di 17 punti il risultato sarà 15, in caso di 18 punti il risultato sarà 20. Questi punti saranno accreditati al vincitore. Vince il gioco chi per primo raggiunge 100 punti con il set di tessere da 6, oppure chi raggiunge per primo 200 punti con il set di tessere da 9.

## All Seven (Cardinale)



**2 giocatori:** 7 tessere per ogni giocatore  
**3 e 4 giocatori:** 5 tessere per ogni giocatore

In questa variante, è possibile piazzare una tessera se le estremità sommate tra la tessera attaccata e la tessera già sul tavolo danno insieme „7“, ad es. ad un cinque già piazzato è necessario attaccare un 2, per un 1 serve un 6.

Le tessere con doppio bianco e tutte le tessere che indicano già una somma pari a 7 (ad es. 3-4 o 1-6) sono tessere jolly (cardinali) e possono essere sempre piazzate. Rappresentano anche l'unica possibilità di giocare una tessera bianca.

Anche il giocatore che fa la sua giocata deve poi pescare una tessera dalla riserva, mentre chi non può fare alcuna giocata deve continuare a pescare fino a quando sarà in grado di piazzare. 2 tessere restano sempre di riserva.

Vince chi per primo si è sbarazzato delle sue tessere o, in caso di giocatori impossibilitati a continuare il gioco, chi ottiene il minor punteggio dalle sue tessere residue.

Questi conquisterà i punti avversari dedotto il suo punteggio (evtl. 0).

## Matador (simile a All Seven)



**3-6 giocatori:** 7 tessere per ogni giocatore  
**6-11 giocatori:** 5 tessere per ogni giocatore

Si gioca totalizzando „10“, per il resto valgono tutte le altre regole di „All Seven“, (i jolly si chiamano „matador“). Il punteggio da raggiungere è di 200 punti.

## Bergen



**2-3 giocatori:** 6 tessere per ogni giocatore  
**4 giocatori:** 5 tessere per ogni giocatore

Lo scopo del gioco non è di sbarazzarsi per primo delle proprie tessere, bensì di piazzarle in modo che al termine della giocata si abbiano due estremità dello stesso valore. Per il resto valgono le normali regole di gioco!

Il gioco è a punti:

- Inizia il doppio con il valore inferiore: 2 punti (evtl. la tessera dal punteggio inferiore)

- Piazzamento del doppio con il valore maggiore (al momento sul tavolo): 2 punti
- Termine della giocata con un triplo: 3 punti (si piazza un doppio o una tessera corrispondente al doppio già sul tavolo)
- Termine della giocata con valori uguali, senza doppio (double): 2 punti

Il giocatore che non può piazzare alcuna tessera, pesca una tessera. Se nemmeno quella tessera è piazzabile, il turno passa al giocatore successivo. Il gioco prosegue in questo modo fino a quando restano 2 tessere di riserva.

Il giocatore che piazza per primo la sua ultima tessera grida „Domino“ e conquista 2 punti. Il gioco termina anche nel caso in cui restano solo 2 tessere di riserva e nessun giocatore è più in grado di piazzare una tessera. Il giocatore che non resta con tessere doppie in mano, guadagna 2 punti. Se questi sono più di uno o se tutti sono rimasti con tessere doppie in mano, i 2 punti vanno al giocatore che ha totalizzato il minor punteggio dalle sue tessere residue.

Si vince al raggiungimento di 15 punti in caso di gioco a 2 persone, di 10 punti in caso di gioco a 3 e 4 persone.

## Domino italiano



**3 giocatori:** 7 tessere per ogni giocatore  
**4 giocatori:** 6 tessere per ogni giocatore  
**5 giocatori:** 5 tessere per ogni giocatore

In questo gioco non si tratta di piazzare le tessere per avere estremità corrispondenti, bensì per ottenere determinati valori. Inizia il giocatore che ha la tessera doppia o eventualmente la tessera semplice di maggior valore. Il valore complessivo della giocata deve essere comunicato ad alta voce, ad es. in caso di prima tessera 5/7 = „12“. Se poi segue ad es. una tessera con 2/6 = 8, si comunica la somma di „20“ (12+8). Si continua così aggiungendo sempre i valori piazzati. Il giocatore che riesce con la sua giocata a raggiungere in modo esatto i valori 30 (1), 50 (2), 70 (3), 100 (4) (giocando con il set di tessere da 9 anche 120 (5) e 0 (6)), guadagna i punti indicati tra parentesi per ogni valore.

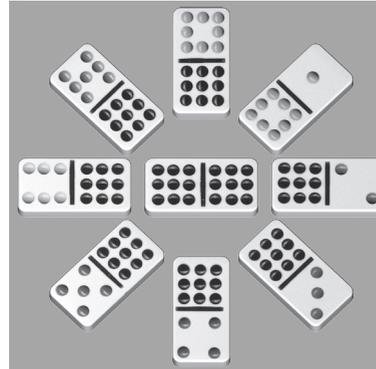
Se non si raggiunge il valore prefissato in modo esatto (lo si supera), si continua a giocare. Il gioco termina dopo un numero prefissato di round oppure quando un giocatore raggiunge 51 punti (set di tessere da 6) o 81 punti (set di tessere da 9).

## Cipro (Mexican Train)



**4 giocatori:** 13 tessere  
**5 giocatori:** 11 tessere  
**6 giocatori:** 9 tessere  
**7 giocatori:** 7 tessere  
**8 o 9 giocatori:** 6 tessere  
**10 giocatori:** 5 tessere

Le tessere rimanenti vengono messe da parte a faccia in giù.



Inizia il giocatore in possesso del doppio nove. Se nessuno ha un doppio nove, si mischiano e si distribuiscono nuovamente le tessere. I giocatori procedono a turno in senso orario disponendo le tessere da 9 in modo da formare una stella.

Il giocatore che non possiede un 9 o non vuole giocarlo, può anche attaccare altre tessere alle estremità libere della stella. Chi non può fare la sua giocata deve passare e perdere il turno, però potrà eventualmente giocare la prossima volta. Vince il giocatore che per primo riesce a piazzare la sua ultima tessera, conquistando i punti delle tessere residue dei suoi avversari. Il gioco termina anche nel caso in cui nessun giocatore sia più in grado di fare una giocata. Allo stesso modo, il giocatore che resta con il minor punteggio residuo conquista i punti residui degli avversari.

## Zampa di gallina (Chicken Foot)

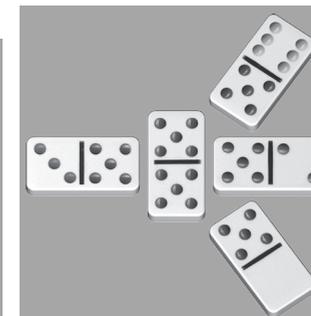
(una variante messicana)



A partire da 2 giocatori, meglio se 4 o più giocatori

**2 giocatori:** 24 tessere  
**3 giocatori:** 16 tessere  
**4 giocatori:** 12 tessere  
**5 giocatori:** 10 tessere  
**6 giocatori:** 8 tessere  
**7 giocatori:** 7 tessere

Inizia la tessera doppia con il valore maggiore, le tessere si piazzano come nel Block Domino fino al piazzamento della tessera doppia successiva. Le tessere si dispongono sempre ad incrocio perpendicolare. Il giocatore grida „Zampa di gallina“ (non c'è punizione se lo dimentica). Questa zampa di gallina deve essere completata con le sue 3 (!) dita prima che il gioco riprenda il suo andamento normale.



Per completarla, è necessario piazzare tutte e 3 le estremità. Ogni nuova tessera doppia dà inizio alla formazione di un'altra zampa di gallina.

Il gioco termina come da regola, cioè quando un giocatore piazza la sua ultima tessera oppure quando nessun giocatore è più in grado di fare una giocata.

Si conteggiano i punti negativi come segue:

Il giocatore che termina il gioco (nessuna tessera o ultima tessera piazzata):	0 punti
Tutti gli altri giocatori	punti delle tessere residue
Doppio bianco (doppio zero)	25 punti

Il gioco termina quando un giocatore raggiunge 121 punti. Vince la partita il giocatore che totalizza il punteggio più basso.

## Concentrazione (un gioco di memoria)



**2-6 giocatori**

Giocando con il set da 6, le tessere vengono disposte a faccia in giù formando un rettangolo di 4x7 tessere. Si sceglie a piacere il giocatore che dovrà iniziare. Questi scopre 2 tessere a sua scelta. Se la somma di tutti i punti indicati dalle due tessere è un 12, il giocatore può prendersi la coppia di tessere, ad es. 2/4 e

1/5. Il turno passa al giocatore successivo. Se invece non ottiene una somma pari a 12, gira nuovamente le tessere a faccia in giù sul tavolo. In entrambi i casi, il turno passa al giocatore successivo. Ogni tessera conquistata vale un punto, vince chi raggiunge per primo i 51 punti.

Giocando con il set di tessere da 9, si forma un rettangolo di 5x11 tessere e la somma da raggiungere è 18.

### Domino frenetico di Hartmut Kommerell



#### 2-4 giocatori

Tutte le tessere doppie vengono prelevate e messe da parte a faccia in giù. Le altre tessere del domino vengono disposte **scoperte** al centro del tavolo.

Si giocano 10 round. All'inizio di ogni round, viene scoperta una delle tessere doppie messe da parte. Utilizzando le tessere al centro della tavola, tutti i giocatori cercano a questo punto di formare contemporaneamente e il più velocemente possibile una catena di domino che:

1. indichi sulle due estremità un valore uguale alla tessera doppia scoperta
2. non contenga il valore della tessera doppia
3. sia composta da una quantità minima di tessere pari al valore indicato dalla tessera doppia.

Il giocatore che per primo riesce a formare questa catena, riceve come ricompensa la tessera doppia.

Dopo 10 round (quando tutte le tessere doppie saranno state conquistate), i giocatori guadagneranno i seguenti punti:

3 punti	per le tessere doppie con i valori 0-3
4 punti	per le tessere doppie con i valori 4-6
5 punti	per le tessere doppie con i valori 7-9

Vince il giocatore che totalizza il punteggio più alto.

### Domino Fortezza di Hartmut Kommerell



#### 2-4 giocatori

Tutte le tessere del domino vengono mischiate a faccia in giù. Ogni giocatore prende 3 tessere e le dispone davanti a sé in modo che non siano visibili ai suoi

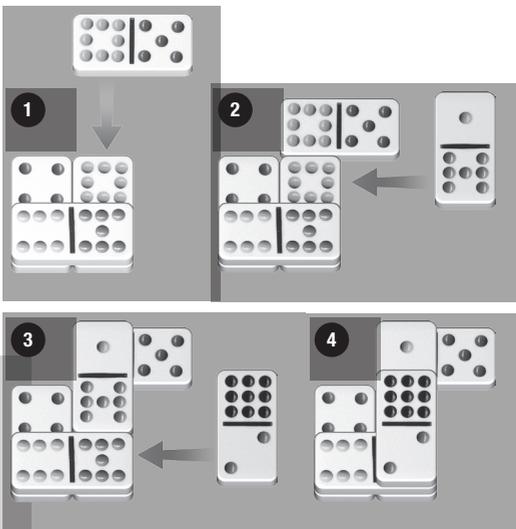
avversari. Un'altra tessera viene collocata scoperta al centro del tavolo.

Si gioca in senso orario. Durante il proprio turno, ogni giocatore esegue una delle tre azioni seguenti:

- Pesca una tessera dalla riserva. Questa azione non è consentita se il giocatore prima di pescare possiede massimo quattro tessere.
- Attacca una tessera a scelta ad una tessera già sul tavolo. Le tessere attigue possono avere **numeri diversi** oppure essere anche coperte da altre tessere.
- Piazza una 'catena' di almeno due tessere e distribuisce le sue restanti tessere agli avversari.

#### Piazzare una catena:

il giocatore depone la prima tessera della catena sul tavolo o sulle metà di due diverse tessere. Se due metà tessere dello stesso valore sono attigue su uno stesso piano, il giocatore può occupare queste due metà con un'altra tessera. Se due metà con lo stesso valore si ritrovano l'una accanto all'altra, possono anch'esse essere coperte da altre tessere sovrapposte.



Dopo il piazzamento di una catena, gli avversari procedendo in senso orario si prendono una delle tessere residue del giocatore. Naturalmente può accadere che a non tutti i giocatori tocchi una tessera.

A partire dalla prima tessera piazzata, si inizia a contare i livelli di sovrapposizione. Per le tessere piazzate, il giocatore guadagna i seguenti punti:

1 punto	per le tessere sul livello 1
3 punti	per le tessere sul livello 2
3 punti	per le tessere sul livello 3
10 punti	per le tessere sul livello 4
15 punti	per le tessere sul livello 5 e superiori

Il gioco termina quando un giocatore di turno non può più eseguire alcuna delle tre azioni. Vince il giocatore che totalizza il punteggio più alto.

### Dominanza di Hartmut Kommerell



#### 2 giocatori

All'inizio occorre selezionare tutte le 28 tessere del domino con i valori da 1 a 7. Tutte le altre tessere non vengono utilizzate.

Tutte le tessere vengono disposte sul tavolo **scoperte**. Inoltre si utilizza la seguente tabella:

	Giocatore A	Giocatore B
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

A turno, i due giocatori prelevano una tessera ciascuno dal gioco e ne annotano il valore nella propria colonna. Un valore della tessera indica la riga, l'altro i punti da registrare. La tessera 5/3 indica ad es. 3 punti nella riga 5 oppure 5 punti nella riga 3. Se in una casella è già iscritto un valore, verrà aggiunto il nuovo punteggio.

Se un giocatore non ha ancora punti registrati in una casella e resta soltanto una tessera con il numero di riga corrispondente, il suo avversario può dettargli il rispettivo valore. Il giocatore al quale è stato dettato il valore da registrare dovrà perdere un turno.

Quando tutte le tessere sono state prelevate, il gioco termina e si procede con il conteggio dei punti:

in ogni riga si valuta quale giocatore ha ottenuto il punteggio maggiore rispetto al suo avversario. Lo scopo di ciò è però di ottenere una somma che sia al massimo il doppio. In questo caso, il giocatore che l'ha ottenuta domina il suo avversario aggiudicandosene i punti. Se un giocatore ha registrato un punteggio inferiore o anche superiore più del doppio rispetto al suo avversario, non conquista punti. Vince il giocatore che nelle sette righe ha conquistato il maggior numero di punti.

#### Esempio di calcolo:

	Giocatore A	Giocatore B
1	5 +12	7 +10 +14 +16
2	7 +13 +15	5 +9
3	3 +9	2 +9
4	6 +11 +14	7 +11
5	5 +11	3
6		6
7	7	6 +11

Nelle righe 2 e 4 vince il giocatore A: conquista 9+11 = 20 punti.

Nelle righe 1 e 7 vince il giocatore B: conquista 12+7 = 19 punti.

Nella riga 5, il giocatore A ha ottenuto una somma troppo alta e per questo non conquisterà punti.

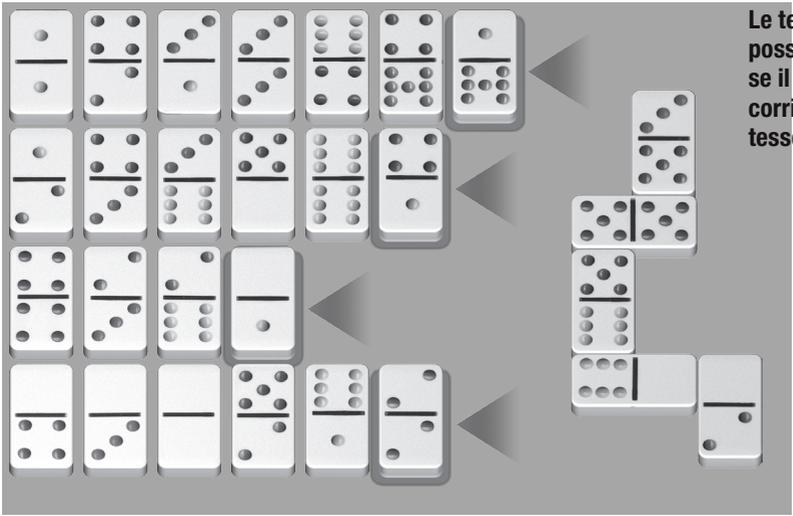
## Giochi solitari

### Solitario 1



Le tessere vengono disposte e mischiate come al solito a faccia in giù formando un rettangolo di 7x4 tessere. Quindi vengono scoperte, in modo che il giocatore ne abbia una visione completa.

Partendo da una tessera qualsiasi sul lato esterno destro, si inizia a giocare a Block Domino. Si procede sempre partendo da una tessera a scelta tra le 4 disposte sul lato destro, attaccando una tessera corrispondente. Se procedendo in questo modo si riesce alla fine a piazzare tutte le tessere, la partita è vinta.



Le tessere evidenziate possono essere attaccate se il numero dei punti corrisponde a quello delle tessere già sul tavolo.

### Solitario 2



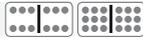
Le tessere vengono disposte e mischiate sul tavolo come sempre a faccia in giù. Si scopre una tessera e il giocatore pesca 5 (7 - 2) tessere. A questo punto gioca secondo le regole standard del domino (vedi Block Domino). Vi sono sempre 2 estremità giocabili. Se il giocatore non riesce più a piazzare le tessere secondo le regole, la partita è persa. Se ha piazzato con successo le sue 5 (7) tessere, pesca altre 5 (7) tessere. Se riesce a piazzare tutte le tessere, la partita è vinta. (Restano 1 risp. 5 tessere). Il giocatore che gioca con le tessere da 9 avrà molta più difficoltà a vincere.

### Domino Quadrato



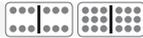
Una variante speciale è rappresentata dal Domino Quadrato. Si dispongono le 28 tessere secondo lo schema illustrato qui a lato. Si devono quindi formare 14 gruppi di 4 quadrati ciascuno indicanti numeri uguali. Per questa disposizione delle tessere del domino in 14 gruppi di 4 quadrati ciascuno esistono oltre 300.000 soluzioni.

### L'indovino



Questo non è un gioco nel vero senso del termine, bensì è uno stratagemma adatto a stupire gli avversari nel corso di una partita. Si preleva segretamente una tessera (non una tessera doppia) dal gioco, si fa in modo che le altre formino una catena secondo le regole e si annuncia all'inizio con quali numeri terminerà la catena (sono i valori della tessera segretamente prelevata, della quale nessuno noterà la mancanza).

### Domino Memory



Il giocatore mischia le tessere e le dispone in una forma a piacere, meglio se in un rettangolo. Quindi ne trascrive i numeri su un foglio di carta a quadretti. Infine mischia nuovamente le tessere cercando ora (o anche più tardi) di ripiazzarle in modo da ottenere la stessa combinazione di numeri. Più tessere si utilizzano per il gioco e più difficile sarà la sfida.

0	0	2	2	3	3	1	1
0	0	2	2	3	3	1	1
	1	1	4	4	5	5	
	1	1	4	4	5	5	
	6	6	4	4	0	0	
	6	6	4	4	0	0	
2	2	5	5	6	6	3	3
2	2	5	5	6	6	3	3

Esempio di possibile distribuzione dei numeri

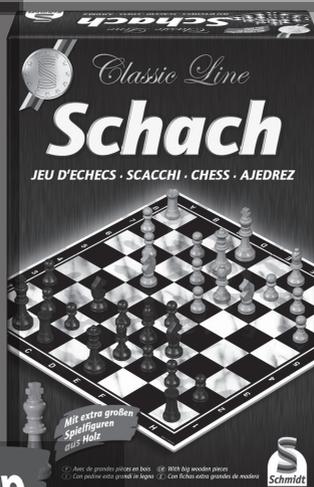
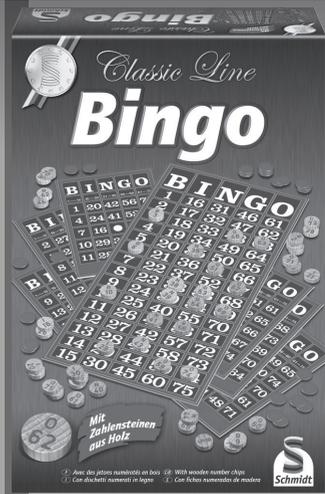
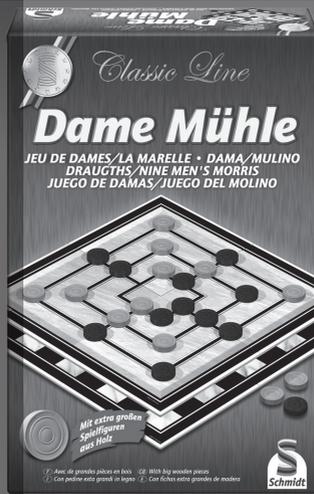
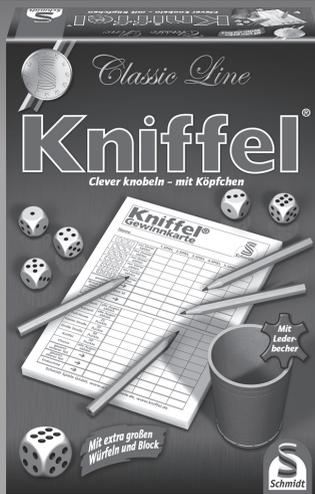
# DOG

## DIE HERAUSFORDERUNG FÜR ULTIMATIVEN SPIELSPASS!





# Classic Line



**Mit extra großen Spielfiguren**

© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

